Избранный

Твоё рождение было предсказано. Ты Избранный, и ты можешь спасти мир своими способностями. Если ты не преуспеешь, всё будет уничтожено. Это всё держится на тебе. Только на тебе.

Имя:
Внешность:
Рейтинги:
Очарование: *манипулировать*
Хладнокровие: *действовать под угрозой, прийти на помощь*
Проницательность: *расследовать дело, оценить ситуацию*
Стойкость: *надрать жопу, защитить*
Потусторонность**:** *применить магию*

Чтобы создать своего избранного, выбери имя. Затем следуй инструкциям ниже, чтобы определить внешность, рейтинги, ходы, снаряжение и знаковое оружие. В конце, представься и выбери историю.

Внешность, выбери один иэ каждого списка

- Мужчина, женщина, мальчик, девочка, андрогин.
- Свежее лицо, измождённое лицо, молодое лицо, загнанное лицо, оптимистичное лицо, контролируемое лицо
- Школьная одежда, обычная одежда, городская одежда, нормальная одежда, отличная одежда, уличная одежда.

Рейтинги

Выбери одну строку

- ☐ Очарование +2, Хладнокровие -1, Проницательность +1, Стойкость +2, Потусторонность -0
- ☐ Очарование -1, Хладнокровие +2, Проницательность +1, Стойкость +2, Потусторонность -1
- ☐ Очарование +1, Хладнокровие +2, Проницательность +1, Стойкость +1, Потусторонность -1
- ☐ Очарование -1, Хладнокровие +1, Проницательность +2, Стойкость -1, Потусторонность +2
- ☐ Очарование +1, Хладнокровие +2, Проницательность -1, Стойкость -1, Потусторонность +2

Судьба

Ты должен решить, какая судьба приготовлена для тебя. Выбери, как ты узнал о своей судьбу, из списка ниже

Как ты узнал (выбери одно):

- ☐ Кошмары и видения
- ☐ Какой-то безумец сказал тебе
- ☐ Древний культ нашёл тебя
- ☐ Найден своей немезидой
- ☐ Атакован монстрами
- ☐ Тренирован с рождения
- ☐ Нашёл пророчество

Затем выбери два героических и два роковых тега для своей судьбы из списков ниже. Так твоя судьба будет проявляться. Нормально выбрать противоречивые теги: это значит, что твоя судьба тянет тебя в обе стороны.
Когда ты тратишь очко удачи, хранитель обрушит на тебя что-то из твоей судьбы.

Героические (выбери два):

- ☐ Жертва
- ☐ Ты — поборник
- ☐ Видения
- ☐ Секретные тренировки
- ☐ Волшебные силы
- ☐ Мистическое наследие
- ☐ Нормальная жизнь
- ☐ Истинная любовь
- ☐ Ты можешь спасти мир
- ☐ Тайные союзники
- ☐ Конец монстров
- ☐ Божественная помощь

Рок (выбери два):

- ☐ Смерть
- ☐ Ты не можешь спасти каждого
- ☐ Невозможная любовь
- ☐ Провал
- ☐ Немезида
- ☐ Без нормальной жизни
- ☐ Потеря любимых
- ☐ Предательство
- ☐ Сомнения
- ☐ Сочувствие к врагу
- ☐ Проклятие
- ☐ Скопища монстров
- ☐ Конец света
- ☐ Источник зла

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы, и три хода избранного.
Ты получаешь эти два:

- **Игрушка предназначения**: в начале каждого дела, брось +Потусторонность, чтобы узнать, что открылось о твоём ближайшем будущем. На 10+ хранитель откроет полезную деталь о грядущем деле. На 7-9 ты получишь смутный намёк о нём. При промахе что-то плохое произойдёт с тобой.
- **Я здесь не просто так**: есть что-то, что тебе предначертано совершить. Определите детали вместе с хранителем, на основе твоей судьбы. Ты не можешь умереть, пока это не исполнится. Если ты в игру умрёшь, ты должен потратить очко удачи. Затем ты, как-то, выживешь или будешь возвращён к жизни. Когда твоя задача выполнена (или ты использовал всю свою удачу), всё кончено.

Затем выбери один из этих:

- **Громкий выход**: когда ты с шумом и помпой выходишь на сцену в опасно ситуации, брось +Хладнокровие. На 10+ все замирают, чтобы смотреть и слушать, пока ты не закончишь свою открывающую речь. На 7-9 ты выберешь одного человека или монстра, что бы он смотрел и слушал, пока ты не закончишь говорить. При провале, ты отмечен как наибольшая угроза всеми присутствующими врагами.
- **Опустошитель**: когда ты причиняешь урона, ты можешь причинить ++1 урон.
- **Послушный долгу**: когда твоя судьба поднимает свою уродливую голову, и ты действуешь в соответствии с любым из своих тегов судьбы (героических или роковых), отметь опыт. Если это героический тег, получи +1 к следующему броску.
- **Неуязвимый**: ты всегда считаешься имеющим броню 2. Это не складывается с другой защитой.
- **Несгибаемый**: ты вылечиваешь быстрее, чем обычные люди. Каждый раз, когда твой урон излечивается, излечи дополнительный пункт. Кроме этого, твои раны считаются на 1 урона меньше с точки зрения ходов урона хранителя.

Снаряжение

Если ты хочешь, то у тебя есть защитное снаряжение, дающее 1 броню. У тебя есть особое оружие, которым тебе предначертано владеть.
Создай своё оружие, выбрав форму и три опции рабочей части (которые добавляют к базе теги), и материал. Например, если ты хочешь волшебный меч, то ты можешь выбрать следующее: эфес + клинок + длинный + артефакт.

Форма *(выбери 1):*

- Посох (1 урон рука\близко)
- Рукоять (2 урона рука тяжёлое)
- Эфес (1 урон рука сбалансированное)
- Цепь (1 урон рука область)

Рабочая часть *(выбери 3):*

- Артефакт (добавь тег "магическое")
- Шипы (+1 урона, добавь тег "кровавое")
- Клинок (+1 крона)
- Длинное (добавь тег "близко")
- Метательное (добавь тег "близко")
- Цепь (добавь тег "область")

Материал *(выбери 1):*

В конце, выбери материал, из которого сделана рабочая часть: добавь "сталь", "холодное железо", "серебро", "камень", "кость", "зуб", "обсидиан", или что угодно другое.
Материал: ____

Знакомство

Когда вы здесь, дождитесь всех остальных, чтобы вы могли представиться друг другу все вместе.
Пройдитесь по всей группе по очереди. В свой черёд представь своего избранного по имени и внешности, и расскажи остальной группе, что они знают о тебе.

История

Охотник	История	Заметки
	Вы близкие кровные родственники. Спроси его, насколько именно близкие.	
	Ему предначертано быть твоим учителем. Скажи ему, как это открылось.	
	Твой самый лучший друг, которому ты полностью доверяешь	
	Изначально соперник, но вы сработались	
	Романтические узы, или романтические узы предопределены	
	Просто друзья, по школе, работе или откуда-то ещё. Спроси его, откуда.	
	Он должен был быть избранным вместо тебя, но провалил некоторое испытание. Скажи ему, как он провалился.	
	Ты спас его жизнь, в прошлом, когда он не знал, что монстры — реальны. Скажи ему, от чего ты его спас.	

Удача
Ты можешь зачеркнуть клеточку удачи, чтобы *либо* изменить сделанный тобой бросок на 12, как будто ты так кинул, *либо* изменить ранение, которое ты должен получить на 0 урона, неважно насколько страшным оно было. Когда все твои клеточки удачи зачёркнуты, твоё везение закончилось.
ОК □□□□□□□ Обречён
Особый ход избранного:
Когда ты тратишь удачу, что-то из твоей Судьбы вмешивается в игру.

Урон
Когда ты получаешь урон, отметь столько же клеточек урона. Когда ты получаешь четвёртый урон, отметь "нестабилен"
ОК □□□|□□□□Умираешь Нестабилен: □(нестабильные раны ухудшаются со временем)

Повышение уровня
Опыт: □□□□□
Когда ты совершаешь бросок и получаешь 6 или меньше в сумме, или когда ход предписывает тебе это, отметь клеточку опыта.
Когда ты заполнил все пять клеточек опыта, ты повышаешь уровень. Сотри отметки и выбери улучшение из следующего списка:
Улучшения:
- □ Получи +1 Очарования, максимум +3
- □ Получи +1 Хладнокровия, максимум +3
- □ Получи +1 Проницательности, максимум +3
- □ Получи +1 Стойкости, максимум +3
- □ Получи +1 Потусторонности, максимум +3
- □ Возьми ещё один ход избранного
- □ Возьми ещё один ход избранного
- □ Получи Союзника
- □ Возьми ход из другого плейбука
- □ Возьми ход из другого плейбука

После того, как ты повысил уровень пять раз, ты квалифицируешься для продвинутых улучшений в добавок к тем. Они перечислены ниже.
Продвинутые улучшения:
- □ Получи +1 к любому рейтингу, максимум +3
- □ Смени тип этого охотника на новый.
- □ Создай второго охотника, чтобы играть им вместе с этим.
- □ Отметь два базовых хода как продвинутые.
- □ Отметь другие два базовых хода как продвинутые.
- □ Отправь этого охотника в отставку, в безопасность.

Убери один из своих тегов Рока, и, опционально, один из героически тегов. Ты изменил этот аспект своей судьбы.

Заметки (команда, ходы, запас и т.д.)